

ARTIKEL HASIL PENELITIAN SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI PENGENALAN PELAKU TOKOH
SEJARAH KERAJAAN WAJO ABAD XVIII**

***DESIGN OF COMIC MEDIA AS CHARAKTER INTRODUCTION OF THE 18TH
CENTURY OF WAJO KINGDOM HISTORY***



**ANDI HENDRAJI P.
1581041018**

DOSEN PEMBIMBING

**Irfan Arifin, S.Pd., M.Pd.
Dr. Alimuddin, M.Sn.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2021**

PERANCANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI PENGENALAN PELAKU TOKOH SEJARAH KERAJAAN WAJO ABAD XVIII

Andi Hendraji Paulangi, Irfan Arifin, Alimuddin

Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

Email: andijung456@gmail.com

Abstrak

Andi Hendraji P. **2015**, *Perancangan Media Komik Sebagai Pengenalan Pelaku Tokoh Sejarah Kerajaan Wajo Abad XVIII*, Skripsi: Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, dibimbing oleh Pembimbing I: Irfan Arifin, Pembimbing II: Alimuddin

Kurang dikenalnya Lamaddukelleng di daerah Wajo padahal namanya dapat dijumpai sebagai nama jalan, Universitas, dan nama Rumah Sakit umum di Kabupaten Wajo adalah hal utama kenapa penelitian ini dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah buku komik yang memberikan informasi kepada pembaca agar dapat mengetahui, mempelajari, dan menikmati bagaimana cerita Lamaddukelleng memerdekakan tanah Wajo pada Abad XVIII. Jenis Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Resesarch & Development* (R&D). Penelitian ini meliputi tahapan *Research & Information Collection, Planning, Develop Preliminary Form Of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Final Product Revision*, dan *Dissemination and Implementation*. Metode Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Angket atau Kuisioner, Observasi, Dokumentasi, dan Studi Pustaka. Teknik analisis data ada dua yang pertama Analisis Deskriptif Kualitatif dan yang kedua adalah Analisis Data Kuantitatif. Pada hasil perancangan melalui tiga tahap yaitu Anlisis kebutuhan, kemudian Tahapan desain, dan yang terakhir Validasi komik. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya produk yang berupa buku Komik tentang Perjuangan Lamaddukelleng membebaskan tanah leluhurnya dari penindasan dan penjajahan. Penulis berharap dengan adanya buku komik ini, Masyarakat di Sulawesi Selatan khususnya di Kabupaten Wajo dapat mengetahui Sejarah Daerah Wajo, Peristiwa penting yang pernah terjadi, mengenal lebih dekat tokoh Lamaddukelleng, serta melestarikan warisan budaya agar tidak hilang.

Kata Kunci : *Perancangan, Lamaddukelleng, Validasi, Komik*

Abstract

Andi Hendraji P. 2015, *Comic Media Design as an Introduction to Historical Figures in the XVIII Century Wajo Kingdom*, Thesis: Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, guided by Supervisor I: Irfan Arifin. Supervisor II: Alimuddin.

The lack of recognition of Lamaddukelleng in the Wajo Regency even though his name can be found as street names, university, and the names of public hospitals in Wajo Regency are the main reasons why this research was conducted. This study aims to produce a comic book that provides information to readers in order to know, study, and enjoy how the Lamaddukelleng story liberated the land of Wajo in the XVIII century. This type of research is the research type Resesarch & Development (R & D). This research includes the stages of Research & Information Collection, Planning, Develop Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Final Product Revision, and Dissemination and Implementation. Methods The data collection techniques used in this study were questionnaires, observations, documentation, and literature studies. There are two data analysis techniques, the first is descriptive qualitative analysis and the second is quantitative data analysis. The design results go through three stages, namely needs analysis, then design stages, and finally comic validation. The result of this research is the creation of a product in the form of a comic book about the struggle of Lamaddukelleng to free his ancestral lands from oppression and colonialism. The author hopes that with this comic book, people in South Sulawesi, especially in Wajo Regency, will know the history of the Wajo, important events that have occurred, get to know the Lamaddukelleng figures more closely, and preserve cultural heritage so that it is not lost.

Keyword : Design, Lamaddukelleng, Validation, Comic

I. PENDAHULUAN

Perkembangan komik mencapai puncaknya pada tahun 1970-an dan mengalami penurunan pada tahun 1990-an. Ada beberapa hal yang menyebabkan kemunduran komik-komik itu. Pertama, adanya serbuan komik dari luar yang lebih diminati, misalnya komik dari Jepang yang disebut manga. Kedua, maraknya media audiovisual dengan munculnya stasiun-stasiun tv swasta. Sampai saat ini di Indonesia budaya lisan lebih kuat dari pada budaya tulis. "Orang lebih senang mengikuti cerita dengan melihat dari pada membaca. Akibatnya, produksi komik terus menurun dan komikus Indonesia semakin jarang dijumpai. (Sumiyardana, 2016).

Di Sulawesi Selatan sendiri memiliki pahlawan dari bangsawan lingkungan kerajaan Wajo dan dianugrahi sebagai pahlawan Nasional Indonesia berdasarkan SK Presiden RI No. 109/TK/Thn 1998 pada tanggal 6 November 1998. Kini namanya banyak di jumpai sebagai nama jalan, Rumah Sakit Umum Daerah, dan salah satu perguruan tinggi swasta di Sengkang. Namun di balik namanya yang besar, tokohnya sendiri masih kurang dikenal, bahkan kisahnya masih sangat sulit untuk ditemukan di buku-buku, dia adalah Lamaddukelleng.

Walaupun bukunya sudah ada yang ditulis oleh Prof. Dr. Andi Zainal Abidin Farid, S.H. namun masih banyak masyarakat yang kurang kenal dengan kisahnya, berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti terhadap 20 Mahasiswa yang ada di

Wajo terdapat 65% yang belum membaca buku Lamaddukelleng. Adapun alasan kenapa peneliti memilih untuk merancang komik Wajo abad 18 dari kisah Lamaddukelleng adalah dengan media komik diharapkan pembaca dapat lebih mudah mengerti dan semangat membaca dengan adanya dukungan ilustrasi-ilustrasi sehingga pembaca tidak merasa bosan, survey yang dilakukan sebelumnya terhadap 20 mahasiswa dari Wajo 80% menyatakan bahwa mereka tidak pernah membaca komik yang berasal dari Kabupaten Wajo dan 100% mereka setuju agar kisah Wajo abad 18 berdasarkan latarbelakang perjuangan Lamaddukelleng diangkat jadi Komik.

Berdasarkan latarbelakang yang telah dikemukakan, maka dari itu peneliti menyusun rumusan masalah yakni; (1) Bagaimana nilai-nilai ketokohan pelaku sejarah Kerajaan Wajo abad XVIII? (2) Bagaimana merancang komik ketokohan Lamaddukelleng sebagai pelaku sejarah Kerajaan Wajo Abad XVIII?

Secara umum tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah buku komik yang memberikan informasi kepada pembaca agar dapat mengetahui, mempelajari, dan menikmati bagaimana cerita Jabba Djohan bersama dengan kawan-kawannya yang dipimpin oleh lamaddukelleng memerdekakan tanah Wajo.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut; (1) Menceritakan kembali kisah kepahlawanan Lamaddukelleng dalam memerdekakan Wajo pada abad XVIII. (2) Untuk memunculkan kembali tokoh pahlawan yang mulai pudar dengan megilustrasikan catatan-catatan sejarah yang masih ada. (3) Sebagai bentuk dokumentasi untuk memperkenalkan siapa, dan seperti apa keadaan Wajo dan tokoh Lamaddukelleng pada masa itu.

Tinjauan Pustaka yang relevan dengan penelitian yakni;

1. Buku bergambar

Buku bergambar adalah buku cerita berupa teks dan gambar/ilustrasi. Buku cerita bergambar biasanya ditujukan pada anak-anak usia SD kelas rendah. Menurut Sudjana dan Rivai (Media Pengajaran, 2002, hal. 27) cerita bergambar adalah mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Buku cerita bergambar memiliki peran penting dalam memotivasi anak-anak untuk senang membaca dan menulis.

2. Ilustrasi

Pada *webster's Third International Dictionary*, ilustrasi didefinisikan sebagai: "gambar atau alat bantu yang lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik. (Salam, Seni Ilustrasi, 2017, hal. 6). Kehadiran seni ilustrasi berupa komik (comic strip illustration) yang di Indonesia populer dengan istilah cergam (cerita-bergambar) menjadikan definisi seni ilustrasi sebelumnya yang menempatkan gambar sebagai penjelas teks, tidak lagi relevan oleh karena pada seni ilustrasi komik, justru tekslah yang menjelaskan gambar. (Salam, Seni Ilustrasi, 2017, hal. 10).

3. Kreativitas Visual

Kreativitas Visual adalah kemampuan memilih dan mengolah visual menarik yang akan digunakan untuk kebutuhan tertentu. Visual merupakan salah satu unsur terpenting dalam desain grafis, visual memiliki fungsi sebagai penyampai dan penguat pesan dalam iklan, visual dapat berupa gambar manual, hasil foto, ilustrasi gabungan manual dan

digital, bahkan dapat berupa rekayasa font (Irfan, Jalil, & Satriadi, 2019, hal. 28-35).

4. Pengertian Perancangan

Steve Vasallo, dalam bukunya (*The Way To Design*, 2007, hal. 25), Perancangan adalah Apa. Apa yang harus anda buat? Kesempatan apa yang bisa anda raih? Masalah apa yang anda bisa selesaikan dengan tepat? Menanyakan pertanyaan yang benar adalah setengah dari jawabannya. Perancangan bukan hanya soal lipatan atau drop shadow. Holistic, pusat proses manusia untuk menyelesaikan permasalahan, bukan hanya masalah gaya, tetapi masalah dengan segala cara dengan tingkatan penting.

Menurut Sandy Walker dalam bukunya (*What's Design*, 2007) Perancangan adalah kreasi dari produk dan layanan yang digunakan manusia untuk memecahkan masalah. Dalam perancangan yang akan dibuat penulis adalah Perancangan Komik Lamaddukelleng.

5. Tinjauan Tentang Komik

Dalam tinjauan tentang komik mencakup 4 hal; (1) Pengertian Komik, (2) Sejarah perkembangan Komik di Indonesia, (3) Ragam dan jenis komik, dan (4) Hal-hal yang perlu dalam perancangan komik.

6. Sejarah Ketokohan Lamaddukelleng

Sejarah ketokohan Lamaddukelleng dibagi atas 4 poin, yakni; (1) Sosok Pribadi, (2) Kepemimpinan dalam Kerajaan, (3) Lamaddukelleng sebagai Pahlawan Nasional, dan (4) Nilai-nilai yang didapat dari kisah Lamaddukelleng.

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

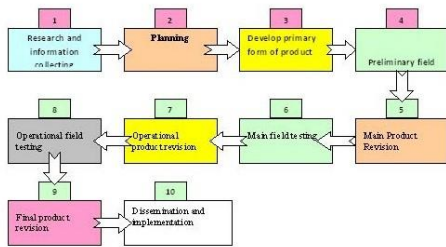
Riset dan pengembangan bidang pendidikan atau *Research and Development*

(R & D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R & D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai obyektivitas. (Gall & Borg, 1983).

B. Metode Pengembangan

Borg dan Gall (1983: 775) mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu "*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*". Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana

diuraikan Borg & Gall (1983:775), seperti model di bawah ini;



Gambar 1. Skema Prosedur Pengembangan Borg & Gall (Sumber: Borg & Gall, 1983:775)

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket atau Kuisioner

Angket kuisioner yang digunakan oleh peneliti adalah angket validasi ahli yang terdiri dari angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, serta angket respon mahasiswa yang berasal dari Wajo.

2. Observasi

Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti yakni dengan mencari informasi dari lokasi makam Lamaddukelleng yang ada di Sengkang, Wajo dan beberapa informasi yang ada di Tosora yang dulu merupakan pusat Kerajaan Wajo.

3. Studi Pustaka

Buku yang menjadi sumber data adalah buku Sejarah Perjuangan Lamaddukelleng tulisan Prof. Dr. Andi Zaenal Abidin Farid, S.H.

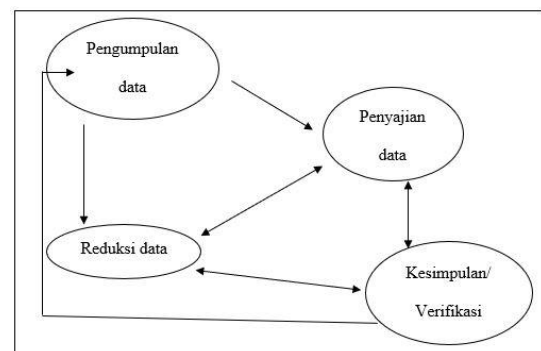
4. Dokumentasi

Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang digunakan peneliti adalah Lontara Sukkuna Wajo, Lontara Bilang Gowa, dan Jurnal dari Noorduyn.

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis data kualitatif bersifat induktif dan berkelanjutan. Tujuan akhir analisis data kualitatif adalah memperoleh makna, menghasilkan pengertian-pengertian, konsep-konsep dan pengembangan hipotesis atau teori baru. Analisis data kualitatif adalah proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami agar dapat diinformasikan kepada orang lain. Miles and Huberman (1984) dalam Sugiyono (2013: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam



analisis data kualitatif meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data.

Gambar 2 Analisis model interaktif Miles dan Huberman

2. Analisis Data Kuantitatif

Jawaban angket validitas ahli menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2013: 134) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Angket validitas ahli berisi kisi kisi mengenai kriteria dari buku komik yang akan dirancang. Adapun dalam pengukuran skala Likert variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria validasi dan kualifikasi

No	Kriteria validasi (%)	Kualifikasi	Tingkat validasi
1	81.0%-100%	Sangat baik	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61.0%-80%	Baik	Cukup Valid, dapat digunakan namun perlu revisi
3	41.0%-60%	Cukup baik	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	21.0%-40%	Kurang baik	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan
5	<20%	Tidak baik	Sangat tidak valid

Perancangan valid dan sangat valid atau baik dan sangat baik oleh para ahli jika memperoleh skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Perancangan

1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan pengamat penulis, pelajaran sejarah menjadi tidak begitu menarik karena kurangnya ilustrasi-ilustrasi gambar pendukung yang membuat pembaca lebih mudah mengerti dan semakin semangat ketika

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup baik
4	2	Kurang baik
5	1	Tidak baik

belajar sejarah, berbeda dengan buku-buku sains yang di dalamnya banyak menampilkan ilustrasi yang seimbang dengan tulisan sehingga pembaca lebih mudah mengerti ketika sedang mempelajarinya. Selain itu, buku-buku sejarah yang dijual lebih dominan dari luar negeri dan buku-buku yang berbau jawa. Berdasarkan pengamatan, masih kurang

buku ilustrasi sejarah dari Sulawesi Selatan sehingga mayoritas orang-orang Sulawesi

Selatan tidak mengenal sejarahnya sendiri. Terlebih lagi buku ilustrasi yang mengangkat sejarah pembebasan tanah Wajo secara khusus masih sangat sulit untuk ditemukan. Sehingga diperlukan instrumen untuk mereka mengenal sejarah daerah sendiri, salah satunya dengan buku ilustrasi dengan memberikan visualisasi mengenai peristiwa dulu yang dapat menstimulus daya imajinasi mereka sehingga mereka bisa dengan mudah mengerti dan tentunya mereka senang daripada sekedar buku yang dikemas dengan teks semata.

Selain melakukan analisis lapangan,

Nomor pertanyaan	Jawaban alternatif	
	A	B
1	18 orang	2 orang
2	7 orang	13 orang
3	15 orang	5 orang
4	4 orang	16 orang
5	20 orang	-

peneliti juga telah mengumpulkan informasi dari beberapa Mahasiswa dari Kabupaten Wajo berupa angket.

Adapun hasil dari angket tersebut sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil analisis angket mahasiswa Wajo

Hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada Mahasiswa dari Wajo yaitu sebanyak 18 orang yang memilih jawaban alternatif A pada pertanyaan pertama. pada pertanyaan kedua sebanyak 7 orang yang memilih jawaban alternatif A dan 13 orang memilih jawaban alternative B. Sedangkan pada pertanyaan ketiga, sebanyak 15 orang memilih jawaban alternatif A dan 5 orang memilih B. Pada pertanyaan keempat 12 orang memilih jawaban alternatif A, sedangkan 8 orang lainnya memilih B. Pertanyaan terakhir yang merupakan pertanyaan berisi perlu atau tidaknya perancangan ini, 20 orang memilih jawaban alternatif A yang berarti “Ya” atau “Setuju” terhadap perancangan ini.

2. Tahap Desain

a) Ide Cerita

Cerita fiksi Sejarah Kemerdekaan Wajo berdasarkan latar belakang sejarah yang nyata.

b) Inti Cerita

Perjuangan Jabba Djohan menjadi prajurit Arung Sengkang Lamaddukelleng dalam memerdekakan Wajo.

c) Premis

Mengisahkan Perjalanan Jabba Djohan seorang yang ahli dalam bela diri. Mengikuti Lamaddukelleng dalam perjalanannya membebaskan Tanah Wajo dari Tekanan Bone dan Soppeng yang pada saat itu bersekutu dengan VOC.

d) Logline/Sinopsis

Kisah perjuangan Jabba Djohan menjadi pengikut Lamaddukelleng dalam perjalanannya membangun pasukan untuk memerdekakan tanah kelahirannya tanah Wajo dari Kerajaan Bone yang saat itu menjadi sekutu VOC. Sebuah komik yang menggambarkan perang sipil yang terjadi pada abad ke-17 dengan petualangan yang penuh aksi dan drama. Jabba Djohan Bersama dengan rombongannya mengikuti Lamaddukelleng untuk membangun persenjataan dan pasukan dalam usahanya memerdekakan Wajo. Pada bagian awal dikisahkan mereka mengejar seseorang karena dicurigai sebagai mata-mata VOC, dan ternyata orang tersebut merupakan orang asli Makassar yang menjadi mata-mata yang bekerja dibawah pemerintahan VOC.

Lamaddukelleng dan pasukannya melanjutkan perjalanan dengan menghadapi berbagai rintangan dari setiap daerah yang mereka lalu.

Di lain sisi Lamaddukelleng menghadapi tuduhan pengkhianat dari Tellumpocoe yang merupakan bentuk aliansi dari tiga wilayah yang ada di Sulawesi Selatan, yakni Bone, Soppeng, dan Wajo.

e) Naskah Cerita

f) *Treatment Story*

g) Tokoh Karakter Komik

- 1) Jabba Djohan
- 2) Lamaddukelleng
- 3) La Junga Puang Lolo
- 4) Ilyas Dg. Ampa
- 5) Patulo
- 6) La Bandang
- 7) La Patong
- 8) La Tenri Patulangi

h) *Paneling*

i) *Storyline & Storyboard*

j) *Sketsa*

k) *Inking*

l) *Coloring*

m) *Lay out*

n) Desain Buku

- 1) Sampul

Software yang digunakan untuk mendesain sampul buku ilustrasi yaitu *Clip Studio Paint Ex 1.8.0*. Jenis *font* yang digunakan merupakan font kreasi sendiri. Sampul buku berukuran 17,6 cm x 25 cm. Bahan yang digunakan untuk mencetak sampul berupa kertas *kingstruck*. Sampul dicetak menggunakan metode percetakan Digital Printing.

Pada desain sampul terdapat karakter Jabba sebagai *point of view* dan tulisan “Wajo abad XVIII”.

- 2) Halaman isi

Software yang digunakan untuk mendesain halaman isi buku ilustrasi adalah *Clip Studio Paint Ex 1.8.0*. Jenis *font* yang digunakan yaitu *Anime Ace 2.0 BB*. Halaman isi buku ilustrasi berukuran 17,6 cm x 25 cm terdiri atas 40 halaman. Halaman isi terdiri Sampul dalam, catatan cetakan, pengenalan singkat Wajo, prolog, isi cerita, epilog, Sketsa karakter utama, biografi penulis

- o) Aspek Budaya
- p) Aspek Warna
- q) Aspek font
- r) *Dummy*

Dummy atau *Mockup* merupakan sampel cetak dari produk yang sudah dirancang sebelumnya. Berikut sampel cetak dari Komik rancangan penulis:



Gambar 3. Mockup Sampul

3. Validasi

Instrumen penilaian multimedia interaktif terdiri dari dua belas pernyataan untuk ahli desain dan delapan pernyataan untuk ahli meateri dengan pilihan jawaban yakni sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik serta terdapat pula kolom komentar/saran sehingga validator dapat menuliskan komentar/saran jika terdapat kekurangan. Instrumen uji kevalidan komik ini diisi oleh kedua validator.

Tabel 4. Penilaian oleh ahli Desain

No	Aspek yang dinilai	Jawaban
1	Penulisan judul pada media buku komik	Sangat baik
2	Pemilihan Type Font	Cukup baik
3	Ukuran huruf pada media buku komik	Baik
4	Kesesuaian balon kata	Cukup baik
5	Penggunaan kalimat pada dialog buku komik	Cukup baik
6	Kejelasan tulisan pada media buku komik	Cukup baik
7	Pemilihan panel	Baik
8	Gambar ilustrasi	Baik
9	Ukuran gambar ilustrasi	Baik
10	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan tulisan	Baik
11	Validasi gambar ilustrasi	Sangat baik
12	Kesesuaian warna	Baik

Adapun penilaian dari Dr. Irfan Kadir M.Sn. selaku ahli media

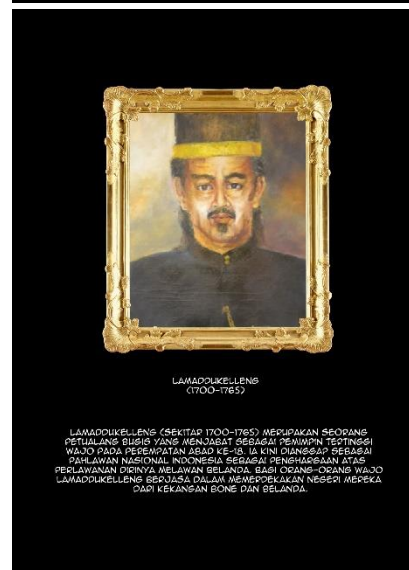
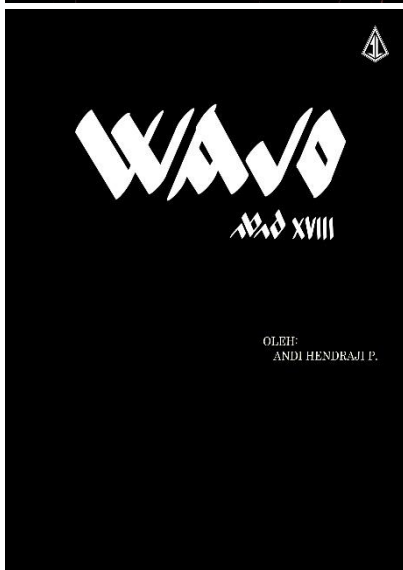
Tabel 5. Penilaian oleh ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Jawaban
1	Meduku komik sebagai sumber belajar	Sangat baik
2	Bahasa penyampaian mudah untuk dipahami	Sangat baik
3	Mampu menarik minat baca	Baik
4	Proporsi komik sebagai hiburan dan alat penambah pengetahuan	Sangat baik
5	Menimbulkan rasa senang ketika mambacanya dan mendorong pembaca untuk membaca tuntas	Baik
6	Pemilihan bahan pada komik	Baik
7	Ukuran buku komik	Sangat baik
8	Keseluruhan isi cerita	Sangat baik

Produk perancangan buku komik Wajo abad XVIII mengalami beberapa perubahan setelah dilakukan validasi oleh kedua validator. Perubahan tersebut berupa perbaikan dan perubahan yang disarankan oleh kedua validator. Adapun saran perbaikan dan perubahan pada komik yaitu sebagai berikut; (1) Perbaikan *font*, (2) Riset Kostum perlu diperdalam, (3) Typografi sebaiknya diseragamkan.

Produk perancangan buku komik Wajo abad XVIII juga mengalami beberapa perubahan setelah dikonsultasikan kepada pembimbing. Perubahan tersebut berupa perbaikan dan penambahan yang disarankan oleh kedua pembimbing. Adapun saran perbaikan dan penambahan pada komik yaitu sebagai berikut; (1) Penambahan nama penulis pada sampul, (2) Penambahan Prolog, (3) Penambahan pada keterangan cetakan, (4) perubahan Kostum Lamaduukelleng.

Desain Final



[illegible]

TAHUN 1582 TELAH DIPENTAK ALIANSI DARI TIGA KERAJAAN DI SULAWESI SELATAN YAITU BONE, BOPANG, WAO DAN PIRRO. NAMA TELUMPOPOOCE (KERAJAKAN BESAR PLANGKA), ALIANSI INI DIPENTAK UNTUK MENEMPAHAKAN DUA KEKILATAN KEPADAJAN BESAR MAKASSAR, YAITU SOWA-TELLO.

NALAIN PERSEKUTUAN NALAI GOYAN SETELAH DITU SOPPONE BONE MAKASSAR TELAH PADA TAHUN BONE MENIKMATI AJARAN BONE. KEKILATAN BONE DAN SOPPONE BERSAMA-SAMA MELAKUKKAN KERAJAJAN-KEKILAJAN ELBIS LAINNYA. SEHINGGA PADA TAHUN 1675-1680 WAO MENYEPH PERKUT BONE DUA TAHUN NIT. NALAIN GOYAN MENEPEROLAHUNTUR MELAKUKKAN PERSEKUTUAN TERSEBUT DARI TETAP MENGIKUR LUKAN DALAM NERERI APERKA. KARENA KEKILATAN WAO DAN BOWA PADA ALASA ITU, WAO NALAI BERUSA KELLUK KALLUK KALLAKADU UNTUK GEORASANG. NALAIN BONE TUKU SENGANG AKAN HATI DAN ENYAH KARENA ALASAN POLITIK ATAU ASARAWA HEDOKA MENENTASING DUREN PENSE YANG RESKUPANG DUREN BAWAHAN WAO. AKHIRNYA WAO MENYATAKAN PESANG TERPADAI BONE.

GOWA DAN SOPPONE MEMMAK WAO DALAM KONKUR INI DAN PASUKAN BAWAHAN MERKA BERHAMA, MENALUKKAN BONE PADA AKHIR 1615 STATUS BONE KEMBALI DI TUKURAN MENADI "WUOK" (GADJAH). BOWA BERBEDA WILAYAH SENGKETA YANG DIKILAS BONE DIAMBIL ALIH OLEH WAO. SEMENJAK KEKILAJAN ITU BONE MENYIMPAN DUREN TERPADAI WAO DAN BOWA.

*Perseutan
dipukul*

1736

A sepia-toned photograph of a person running through tall grass, carrying a large object on their back, with another person visible in the distance under a cloudy sky. The image has a vintage, historical feel. The person in the foreground is running towards the left, carrying a large, dark, rectangular object on their back. The person in the distance is also running, towards the right. The sky is filled with large, billowing clouds. The overall tone is somber and historical.

SESEORANG BERASAL DARI MAKASSAR DIOLISA MATA-MATA
VOC DIKEJAR OLEH PASUKAN LAMAADUKELLENG

MAJENE, 1736

MAU KEMANA KAU...

DIE CEPAT SEKALI.

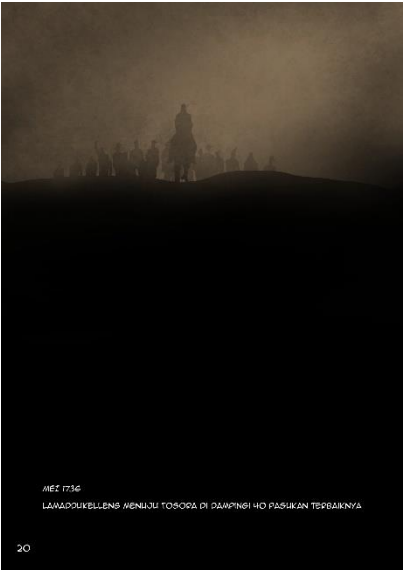
[illegible]

1000

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

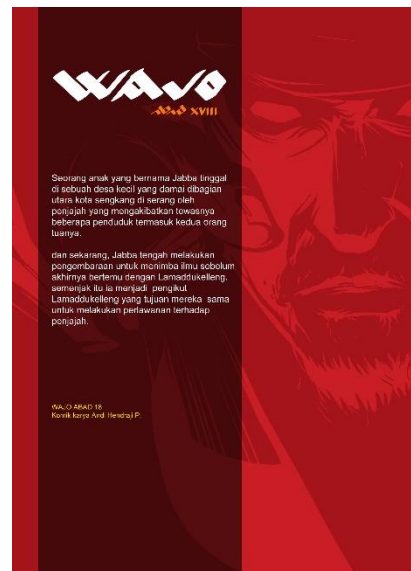












Konsep dari perancangan buku ilustrasi interaktif ini adalah untuk memperkenalkan tentang perjuangan orang-orang Wajo pada abad 18 dalam membebaskan wilayah mereka dari tekanan penjajah melalui berbagai macam cerita yang disajikan dan interaksi yang diberikan, sehingga selain bersifat memberikan hiburan juga dapat menambah wawasan pengetahuan, imajinasi dan pesan moral. Perancangan ini dibuat dengan media buku komik karena komik bersifat komunikatif dengan gambar di dalamnya yang dapat mengembangkan imajinasi pembaca. Selain itu juga cerita adalah media yang paling cocok untuk menyampain pesan pembelajaran bagi pembaca. Buku Ilustrasi yang berjudul “Wajo Abad XVIII” ini berisikan cerita tentang kisah Jabba Djohan bersama dengan rekan-rekannya yang dipimpin oleh Lamaddukelleng melakukan pengembaraan untuk mencari ilmu guna membangun pasukan agar dapat mengusir penjajah yang pada saat itu menguasai wilayah Wajo dan sekitarnya.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk buku komik tentang Perjuangan Jabba bersama dengan teman-temannya dibawah pimpinan Lamaddukelleng untuk membebaskan tanah Wajo dari penjajah. Proses perancangan yang dilakukan mencakup tahap pendefinisian kebutuhan atas produk, perancangan desain awal hingga tahap validasi yang membuat buku ini siap untuk diujicobakan pada masyarakat Wajo.

Dengan adanya kesesuaian unsur-unsur yang digunakan dalam perancangan buku ini maka dapat menghasilkan karya visual yang baik dan mendidik, sehingga buku komik Wajo abad XVIII berhasil menyampaikan tujuan dari pembuatan buku ini dan memberikan edukasi, nilai-nilai positif, serta sebagai media bagi masyarakat untuk mengingat sejarah atas peristiwa yang terjadi di Wajo pada abad 18.

V. REFERENSI

- Abraham, H. (2019, September 25). <https://www.idntimes.com/science>. Diambil kembali dari idntimes.com: <https://www.idntimes.com/science/discovery/abraham-herdyanto/sejarah-komik>
- Andi, Z. A. (2015). *Sejarah Perjuangan Lamaddukelleng*. Makassar: Social Politic Genius.
- Darmadi, M. P., & Handoko, B. (2014). Perancangan Komik Museum Indonesia. *Interior Design*, 1.
- Dwiyogo, W. D. (2001). Konsep Penelitian dan Pengembangan. *Malang: Lemlit UM*, 1.
- Gall, & Borg. (1983). *Educational Research*. New York: Longman.
- Irfan, I., Jalil, J., & Satriadi, S. (2019). Kreativitas Visual Pada Desain Poster Iklan Komersial Karya Mahasiswa. *JURNAL PAKARENA*, 4(1), 28-35.
- Lengka, A. T. (2017, Agustus 19). Merajut Bangsa: Kisah Lamaddukelleng pahlawan dari Wajo. (T. One, Pewawancara)
- McCloud, S. (2001). *Understanding Komik: The Invisible Art*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Media Express Grup. (2019, Maret 26). <https://nusantaraexpress.com/pres/2019/03/26/sejarah-lamaddukelleng-pahlawan-nasional-dari-wajo-sulawesi-selatan/>. Diambil kembali dari nusantaraexpress.com: <https://nusantaraexpress.com/pres/2019/03/26/sejarah-lamaddukelleng-pahlawan-nasional-dari-wajo-sulawesi-selatan/>
- Millidge, G. S. (2007). *Comic Book Design*. United States: Watson Guptil Publication.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit Unm Universitas Negeri Makassar.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.
- Sudjana, & Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Bandung.

- Sumiyardana, K. (2016).
<http://balaibahasakalbar.web.id/2016/07/perkembangan-komik-di-indonesia/>. Diambil kembali dari
balaibahasakalbar.web.id:
<http://balaibahasakalbar.web.id/2016/07/perkembangan-komik-di-indonesia/>
- Vasallo, S. (2007). *The Way To Design*.
San Francisco: Foundation
Capital.
- Walker, S. (2007). *What's Design*.
Australia: Flinder University.